

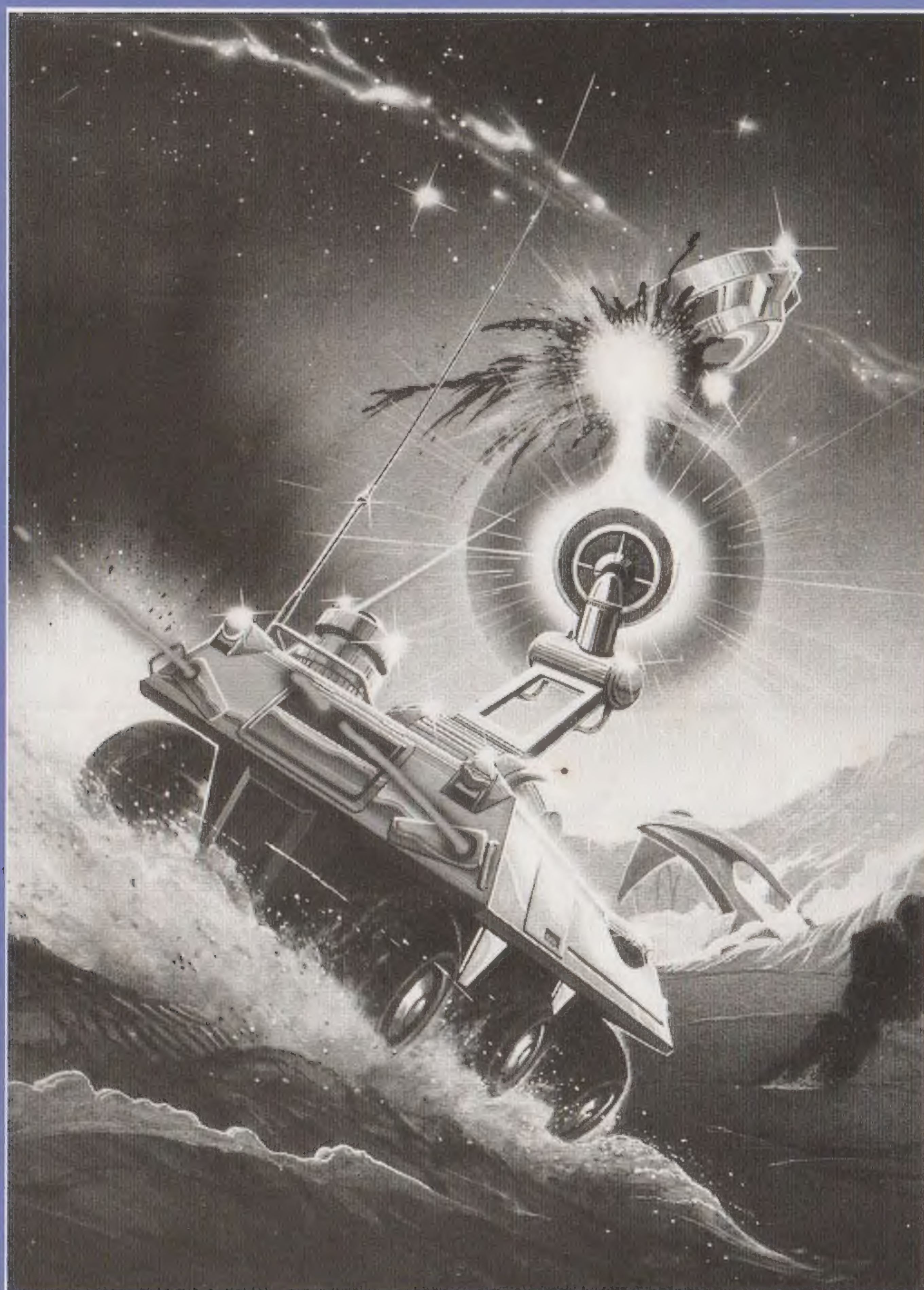
PONYCA

PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

# KORONIS RIFT™

コロニス リフト

## 解説書



PC  
PONYCA



## ご注意

- 本プログラムを使用する際、下記の点をご注意下さい。

- 使用後は必ずもとのケースにもどして下さい。
- ディスク、テープの磁性面には手を触れないで下さい。
- 磁気を近づけないで下さい。
- 折曲げ、衝撃は避けないで下さい。

### ROMの場合

- 必ず本体の電源をOFFにしてからカートリッジを抜き差しして下さい。
- 絶対に分解しないで下さい。

### フロッピーディスク、テープの場合

- フロッピーディスクドライブ、データレコーダは各メーカー指定の純正品を必ずご使用下さい。それ以外は保証しかねます。また、データレコーダのリモート端子を必ず接続して下さい。

- このソフトウェアを権利者の許諾なく賃貸業に使用することを禁じます。また、無断で複製することは法律で禁じられています。

## お問合せ

- お問合せについては、同封のアンケートはがき、または官製はがきにてお願いいたします。(電話によるお問合せはご遠慮下さい。)
- また、万一正しく作動しない場合は、お手数ですが住所、氏名、電話番号、ソフト不良の状況、お手持ちの機種(MSXのときは、メーカー名及び型番)を明記の上、下記の所まで本ソフトをご返送下さい。

〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング3F  
(株)ポニー PONYCA 事業部

## プロローグ

超先進文明を持ちつつも死滅した惑星コロニス。長い間、その存在は謎とされ、いつしか伝説の惑星と呼ばれていた。

きみは、ある日偶然にも惑星コロニスの存在を発見する。コロニスには先住民が兵器の実験に利用していたリフトと呼ばれる深い溝があると噂されている。そのリフトには、今でも彼らの造った科学兵器が残されているという。その科学兵器を採集することは、きみ自身に莫大な利益をもたらすだろう。このチャンスをのがす手はない。きみはサーフェス・ローバー（地表走行車）に乗り込み、コロニスの地表へと降りたった…。

## ゲームをはじめするには

### ●必要な機器

○ **MSX2** パーソナルコンピュータ

○ カラーディスプレイ

○ お持ちの場合はデータレコーダー

※ ジョイスティックも使用できます。

### ●起動の方法

① **MSX2** 本体とディスプレイを正しく接続します。

② 本体の電源を OFF にした状態で本ゲームカートリッジを差し込みます。

③ 本体の電源を ON にして下さい。

※ カートリッジを抜き差しする時は、必ず本体の電源を OFF にした状態で行って下さい。

④ **SHIFT** を押すとゲームが始まります。

※ ワープロ機能付コンピューター等、ソフトを内蔵しているコンピューターでは、内蔵ソフトを OFF にした状態で御使用下さい。

ゲームができないことがあります。



## ゲームの説明

### ●ゲームの目的

サーフェス・ローバー(地表走行車)を操縦し、惑星コロニスを探検します。惑星コロニスにはコロニス先住民の科学兵器がいくつか残されています。その科学兵器を手に入れ、サーフェス・ローバーの性能をパワーアップさせます。そして、リフト20(最終面)にある先住民の残した防衛基地を破壊するのです。

### ■コロニス地表

コロニスはその殆どを山におおわれた惑星です。山と山の間にはリフトと呼ばれる深い溝が刻まれています。あなたは山の部分をさけてサーフェス・ローバーを操縦します。

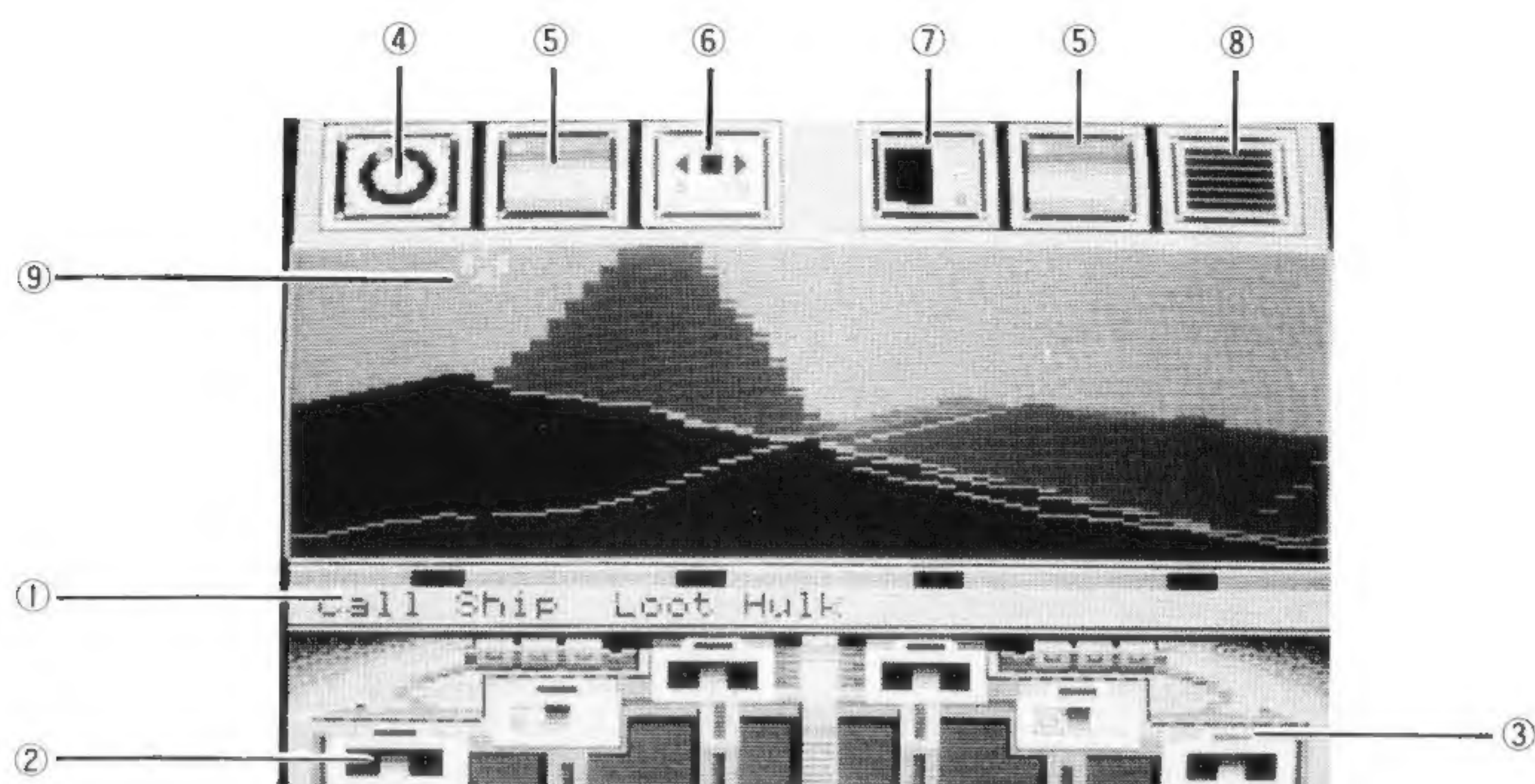
### ■コロニスの科学兵器

サーフェス・ローバーで探検していくと、あなたの目前にさまざまなコロニス先住民の残した科学兵器が現れます。この科学兵器(アイテム)を手に入れることにより、サーフェス・ローバーの性能がアップします。科学兵器を採取するにはレポテック・ロボを使います。

### ■ガーディアン・ソーサー(UFO)

コロニスの先住民が死滅したにもかかわらず、その防衛用 UFO のシステムは作動しています。UFO はコロニスに侵入した敵(つまり、あなた)を攻撃するために現れます。UFO はリフト20にある防衛システムの基地を破壊しない限り、何度でも現れて攻撃してきます。

## ●画面説明



### ①コマンド／メッセージ・エリア

通常はコマンドが表示されていますが、必要に応じてメッセージに変わります。

#### ■コマンド(命令)

カーソルキー $\leftarrow$  $\rightarrow$ によってコマンドを選びます。選んだコマンドの上が青く光ります。

Call Ship

スカウトクラフト(母船)に戻ります。

Loot Hulk

レボテック・ロボが科学兵器を採取して来ます。

Add Module

取って来た科学兵器をモジュールに装着します。  
装着するとモジュールに表示されます。

#### ■メッセージ

- Danger! Guardian Saucers Approaching  
(危険！ UFO が接近中です。)
- All Clear—No other enemies in range  
(近くの敵をすべて破壊しました。)
- Repo-tech robot acknowledges request  
(レボテック・ロボが採取しています。)
- Tractor beam on, entering scoutcraft  
(スカウトクラフトに戻ります。)

### ②モジュール

取って来た科学兵器(アイテム)を装着します。



### ③モジュール・インジケーター

6個のモジュールのうち、どれを使うかを選択するとき、選んだモジュールの上のインジケーターが青く光ります。

### ④リサーチ・インジケーター

赤い●印の方向にコロニスの科学兵器があることを示します。

●印がインジケーターの真上に来るようにサーフェス・ローバーの方向を操作します。

### ⑤予備ディスプレイ

この2個のディスプレイは通常は使用しません。タイマーや地図などのディスプレイを必要とするアイテムを装備したとき、自動的にONになります。

### ⑥方向指示装置

サーフェス・ローバーの進行方向を示します。緑の▲の方向に進んでいることを示しています。赤い▲は減速を、赤い■は停止を示します。また、下部のバーグラフはサーフェス・ローバーのスピードを示しています。

### ⑦エネルギー・インジケーター

左側は総エネルギー量、右側は攻撃用エネルギー量を示します。最初は左側に8ギガジュールのエネルギーしかありませんが、エネルギー・ユニットを手に入れることで増やすことができます。

### ⑧シールド・ディスプレイ

シールドの強さが6色で表示されます。表示されていない場合は弱い状態にあり、敵の攻撃を受けるとサーフェス・ローバーはすぐ破壊されます。6色ともが強い状態になるのが最善です。

### ⑨カーソル

UFOを攻撃するときに、カーソルを動かして狙いをつけます。カーソルはカーソルキーで動きます。

## ●サーフェス・ローバーの動かし方

動かしたい方向のカーソルキーを押すことで動きます。カーソルキー↓はブレーキです。後退はできません。

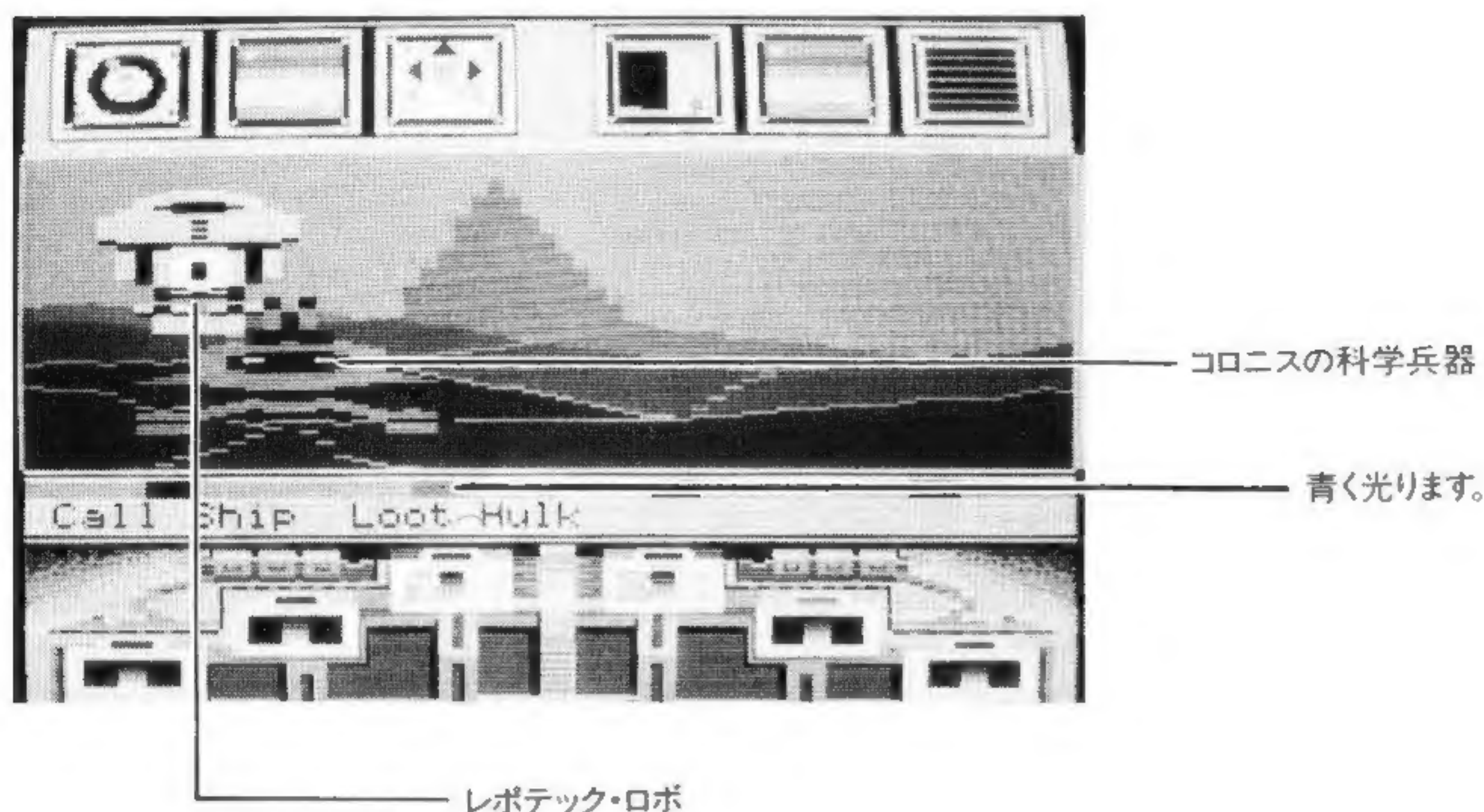
## ●コマンド選択のやり方(コマンド選択モード)

①カーソルキー↓を押してカーソルを下げ、[SHIFT]キーを押すとカーソルが消え、コマンドを選べるようになります。

②次にカーソルキー←→で自分の選択したいコマンドの上に青い



- ライトがつくように操作し、**[SHIFT]**キーを押して決定します。
- ③カーソルキー**[↑]**を押すと通常のモードに戻ります。



- ※画面は **Loot Hulk** を選んだ状態です。レボテック・ロボがコロニスの科学兵器を採取しています。
- ※コマンド／メッセージ欄に UFO 接近中のメッセージが出ているときはコマンドの選択ができません。

### ●科学兵器の取り方

- ①科学兵器に十分近づきます。
- ②コマンド選択モードにして、**Loot Hulk** のコマンドを選びます。
- ③画面にレボテック・ロボが現われ、自動的に兵器を採取して戻って来ます。

### ●科学兵器の装着のしかた(モジュール選択モード)

レボテック・ロボが兵器を取って来たら

- ①コマンド選択モードからさらにカーソルキー**[↓]**を押すと、モジュールの選択ができるようになります。
- ②カーソルキー**[←]****[→]**で自分の使いたいモジュールの上に青い光りがつくようにします。
- ③カーソルキー**[↑]**を押すと、コマンド選択モードに戻ります。
- ④ **Add Module** のコマンドを選び**[SHIFT]**キーを押すと、選んだモジュールに兵器が装着されます。



## ●兵器の使用のしかた

①モジュール選択モードのとき[SHIFT]キーを押すと、そのモジュールに装着されている兵器のON/OFFができます。

②ON(使用中)のとき、兵器の絵は白く表示され、OFF(使用していない)とき、兵器の絵は黒く表示されます。

※同じ種類の兵器、例えばシールドを2個以上持っているとき、どれか1つをONにすると他のシールドは自動的にOFFになります。

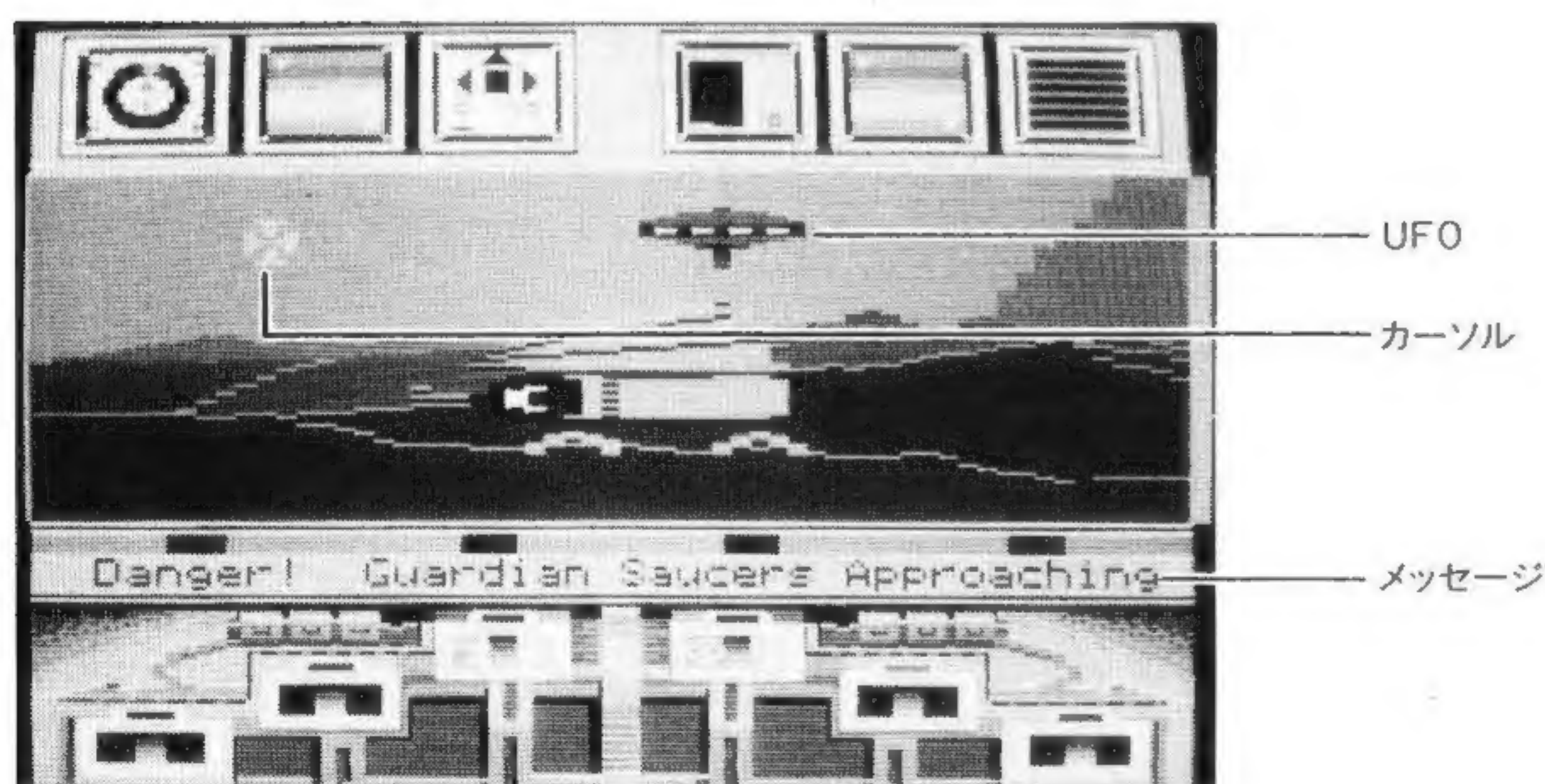
※この兵器のON/OFFはUFOが接近中であっても行えます。

## ●UFOの攻撃のやり方

コマンド/メッセージ欄に「Danger! Guardian Saucers Approaching(UFO接近中)」のメッセージが出たら要注意です。姿は見えてなくてもUFOがサーフェス・ローバーを狙っています。その場合、サーフェス・ローバーを止め、UFOが視界に入るのを待って攻撃するか、そのままサーフェス・ローバーを進め、UFOをふりきりつつ攻撃するかのどちらかです。

UFOが視界に入ったら、カーソルキーでカーソルを動かしてUFOに照準を合わせ、[SHIFT]キーを押して攻撃します。

UFOは1機だけとは限らないので「All Clear—Nooother enemies in range(すべて破壊しました)」のメッセージが出るまで油断できません。



※ UFO 接近中のメッセージが出ている間は、コマンド選択モードにはなりません。

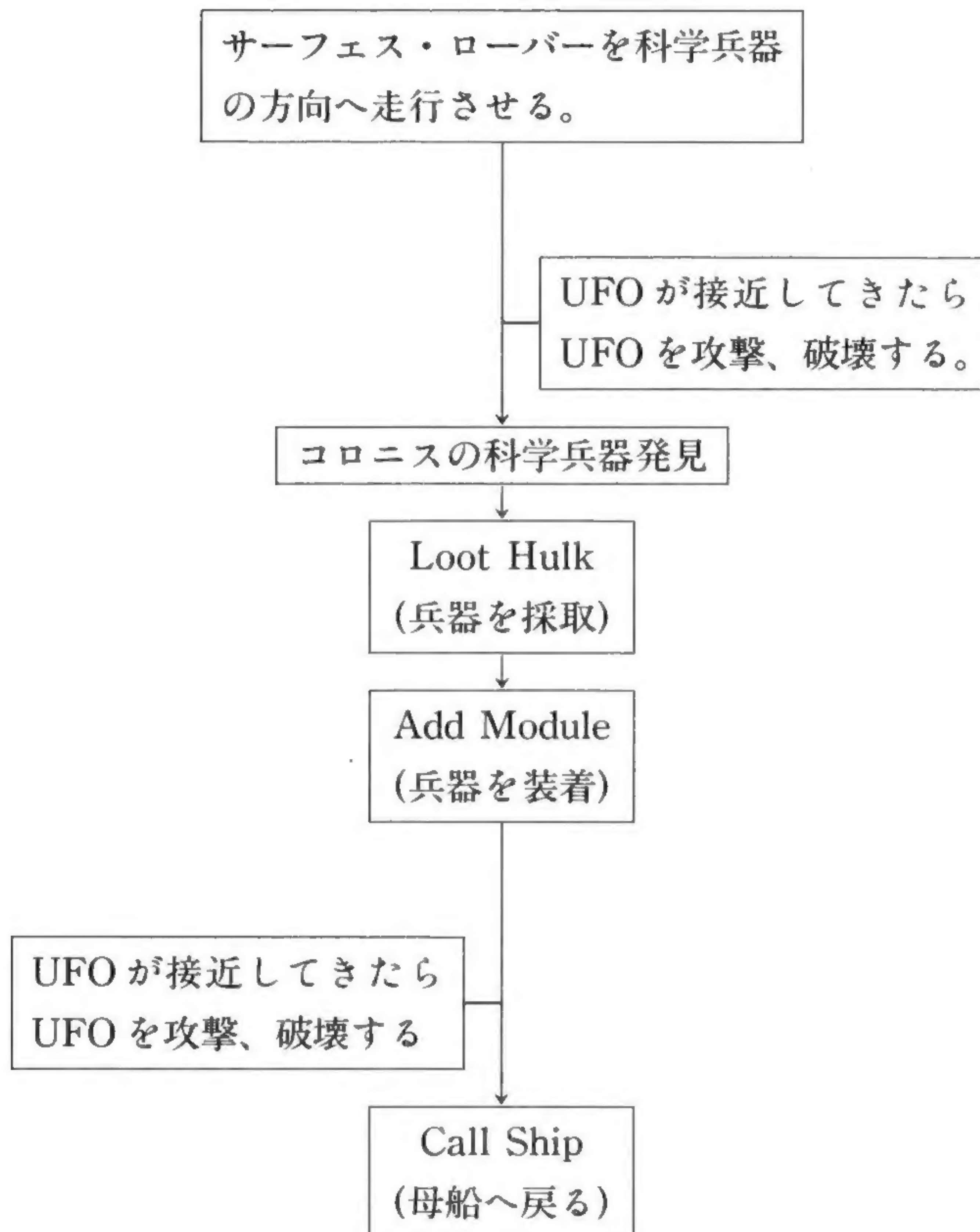
※モジュール選択モードにはなりますので、使用する兵器を変えることはできます。



## ●スカウトクラフト(母船)への戻り方

- ① コマンド選択モードにします。
- ② **Call Ship** のコマンドを選び **[SHIFT]** キーを押します。

## ●ゲームの進行のまとめ





## ●スカウトクラフト(母船)船内

ゲーム途中でやられたとき、または Call Ship コマンドで母船内に戻ります。

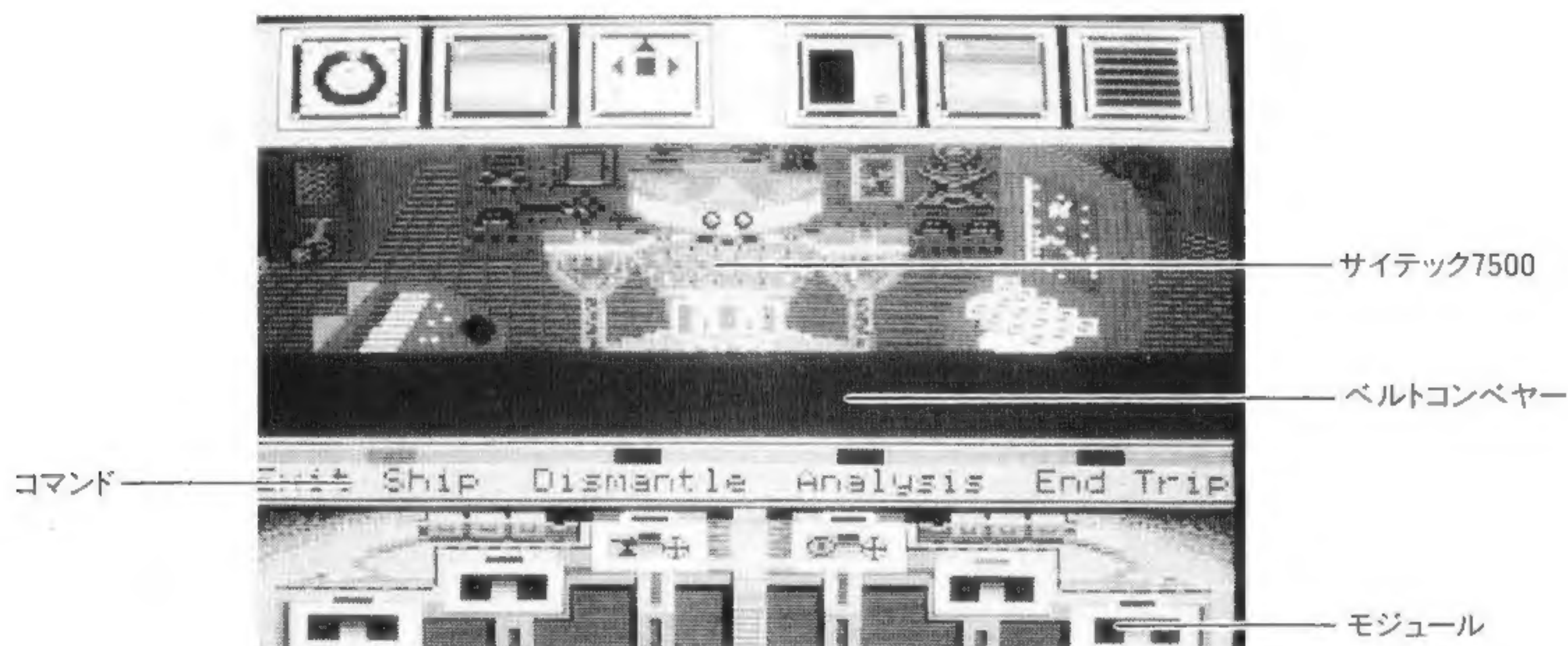
■母船内では、再出発する／兵器を取りはずす／兵器を分析する／ゲームを終了する等のことを行います。

カーソルキー←→によってコマンドを選択します。選んだコマンドの上が青く光ります。

### ■コマンド

Exit Ship	再びコロニス地表に向います。
Dismantle	兵器を取りはずします。兵器の価値に応じた得点となります。
Anaysis	兵器の性能を分析します。
End Trip	ゲームを終了します。

## ●画面説明



### Exit Ship(出発)

Exit Ship を選ぶと次のコマンドが表示されます。

Stay Here	再出発をとりやめます。
Same Rift	今までいたのと同じリフトに向います。
Next Rift	次のリフトに向います。
Skip One	1つとばしてその次のリフトに向かいます。

4 つの中からコマンドを1つ選んで下さい。



### **Dismantle(廃棄)**

いらないと思った兵器は、このコマンドで取りはずし、モジュールを空にします。

- ①まず、モジュール選択モードにして、不要な兵器の入っているモジュールを選び **[SHIFT]** キーを押します。
- ②ベルトコンベヤーにより、その兵器がサイテック7500の前に運ばれます。
- ③コマンド選択モードにして、**Dismantle** のコマンドを選びます。
- ④兵器は画面外へ運ばれ、兵器の価値に応じた点数が得点されます。

### **Analysis(分析)**

その兵器の efficiency(性能)と power(パワー)をサイテック7500が分析します。能力が大きく、パワーの少ない方が有利です。

- ①まずモジュール選択モードにして、分析したい兵器の入っているモジュールを選び **[SHIFT]** キーを押します。
- ②ベルトコンベヤーにより、その兵器がサイテック7500の前に運ばれます。
- ③**Analysis** のコマンドを選びます。
- ④分析結果が画面に表示されます。能力の数字が大きいほど有効な武器といえますが、パワーの数字が大きい場合、使えない場合があります。また、パワーの数字が小さいほど、パワーチャージに時間がかからないので、例えばレーザーの場合、数字が小さい方が連射しやすくなります。
- ⑤モジュール選択モードにして、もと入っていたモジュールまたは空のモジュールを選び **[SHIFT]** キーを押すと、再び装着されます。

### **End Trip(終了)**

End Trip のコマンドを選ぶと次のコマンドが出ます。

- |                    |                       |
|--------------------|-----------------------|
| <b>[Save Game]</b> | ゲームを記録します。            |
| <b>[Load Game]</b> | 記録したゲームを読み込みます。       |
| <b>[End Game]</b>  | ゲームを終了します。            |
| <b>[Resume]</b>    | End Trip のコマンドを取消します。 |

### **Save Game**

- ①コンピューターとデータレコーダーをつなぎます。(詳しくはコンピューターの取扱説明書をお読み下さい。)



- ②データレコーダーを記録状態にします。
- ③ **Save Game** のコマンドを選びます、
- ④画面に **SAVING** のメッセージが出ます。
- ⑤ゲーム画面になったらゲームを開始できます。

#### ■ Load Game

- ①コンピューターとデータレコーダーをつなぎます。
- ②データレコーダーにゲームを記録したテープをセットします。
- ③ **Load Game** のコマンドを選びます。
- ④データレコーダーを再生状態にします。
- ⑤画面に **LOADING** のメッセージが出ます。
- ⑥ゲーム画面になったらゲームを開始できます。

※ゲームのロード／セーブにはコンピューター用データレコーダーを御使用下さい。それ以外のテープレコーダーでは正しく動作しない場合があります。

#### ■ コンティニューモード

データレコーダーを使用しないでも、コンピューターの電源を切らない限り、コンティニューすることができます。

- ①兵器等を取ったら、UFO にやられる前に母船に戻ります。
- ② **End Trip** のコマンドを選びます。
- ③ **Save Game** のコマンドを選びます。
- ④ゲーム画面に戻ったらゲームを再開します。
- ⑤ UFO にやられて母船に戻ったら、**End Trip** のコマンドを選びます。
- ⑥ **Load Game** のコマンドを選びます。
- ⑦ **CTRL** キーと **STOP** キーを同時に押します。
- ⑧ゲーム画面に戻ったらゲームを再開します。

#### ■ End Game

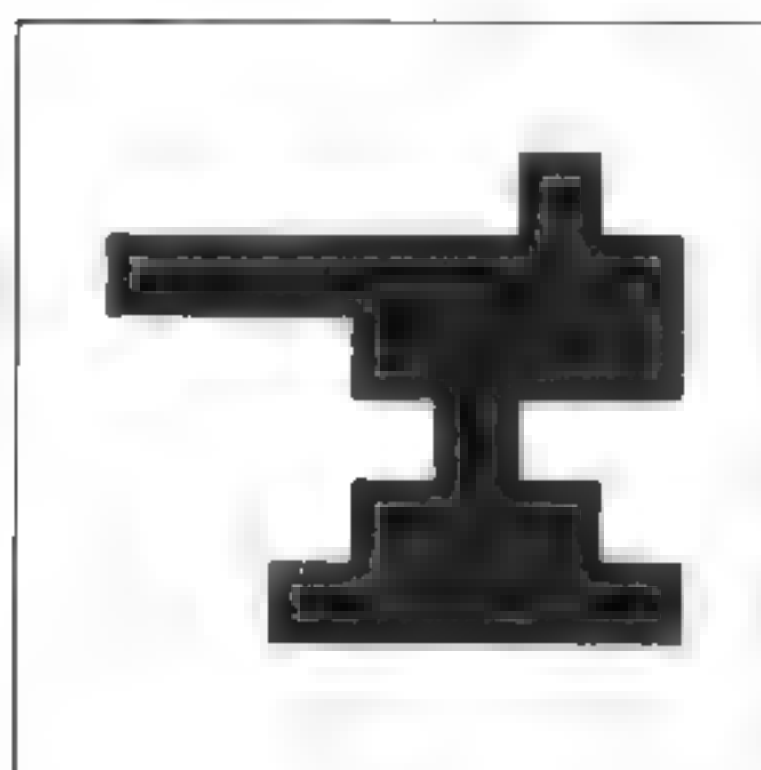
ゲームを終了します。それまでの得点が表示されます。



## ●コロニスの科学兵器リスト

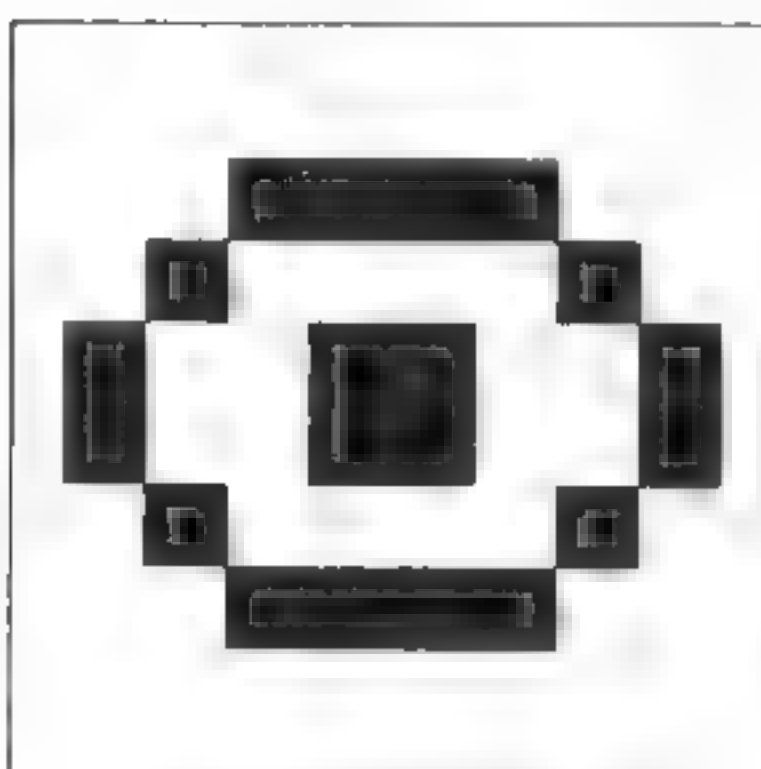
現在のところ、わかっているのは次の7つだけです。この他にもいくつかありますが、その種類、効果ともわかっていません。

### 〔レーザー〕



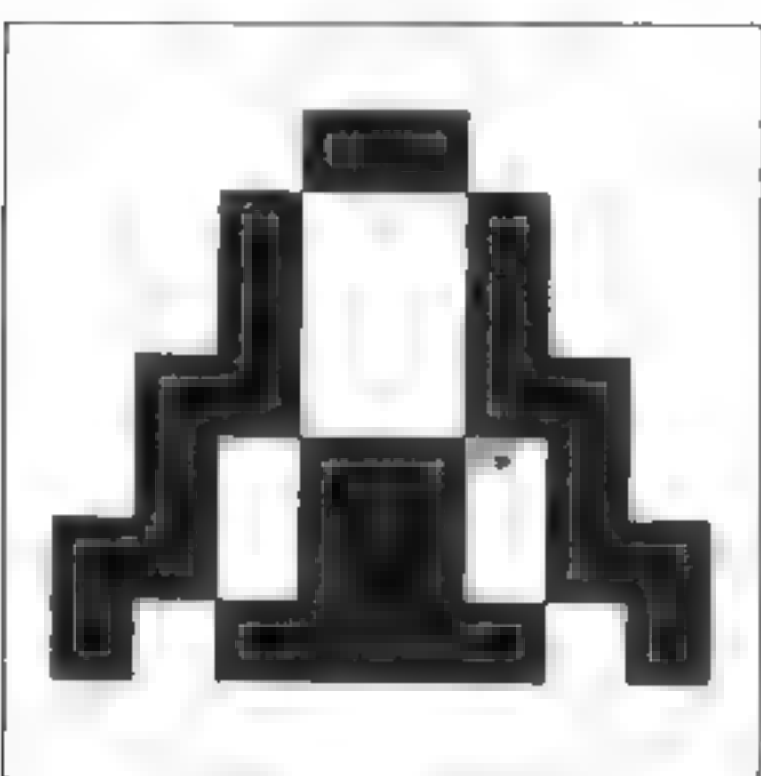
サーフェス・ローバーの武器。色の種類は6種類あります。レーザーの色とUFOの色が違ふほど効果が高くなります。例えば、黄色のレーザーは黄色いUFOに対しては殆ど効果がなく、紫のUFOには高い効果があります。

### 〔シールド〕



UFOの攻撃からサーフェス・ローバーを守ります。色の種類は6種類です。シールドの色とUFOの色とが近いほど高い効果をあげます。つまり、赤いシールドは赤いレーザーに対しては強く、緑のレーザーには弱いのです。ただし、赤いシールドであっても、efficiency(性能)が良く、power(パワー)が高いシールドであれば、性能とパワーの劣る緑のシールドより、緑のレーザーをよく防ぎます。

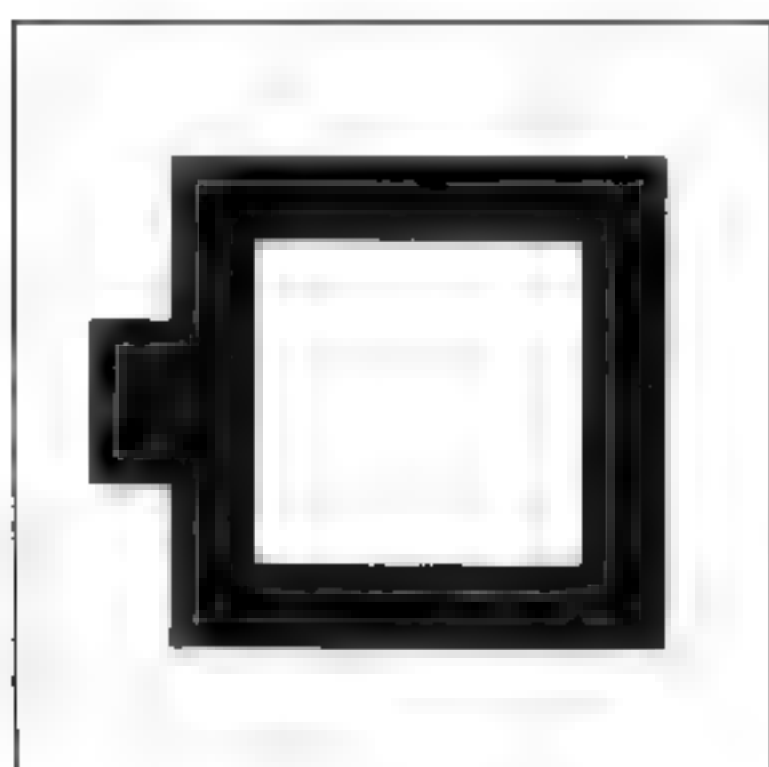
### 〔ジェネレーター〕



サーフェス・ローバーのパワーを高める働きをします。性能のよいジェネレーターを持つほど、サーフェス・ローバーのスピードやシールドの働き等を強くします。また、レーザーの連射能力も高くなります。強力な兵器を手に入れた場合、弱いジェネレーターでは使用することができず、サーフェス・ローバー自体が動かなくなったりすることもあるので、常に性能の良いジェネレーターを手に入れなければなりません。

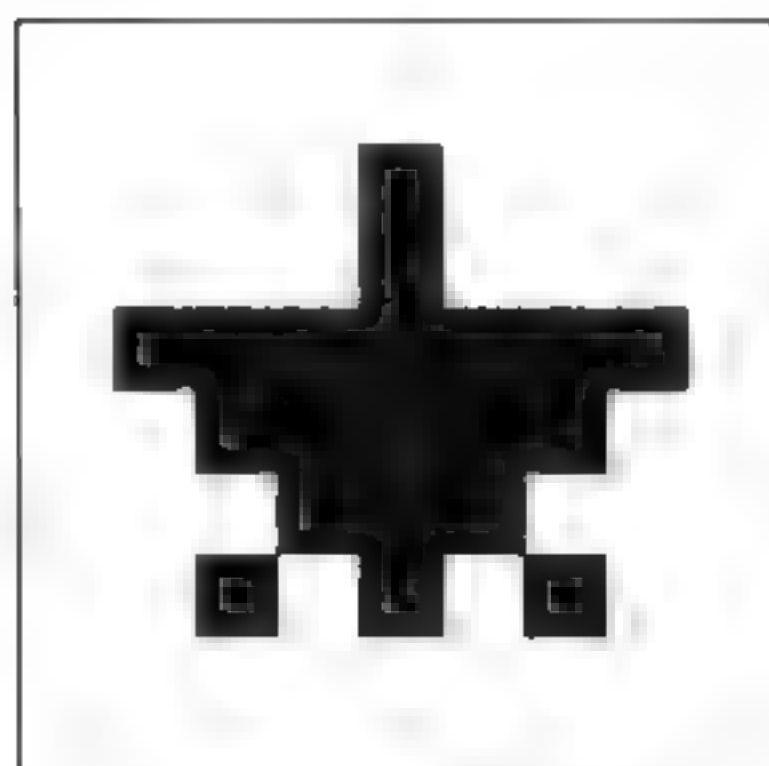


### 〔パワーユニット〕



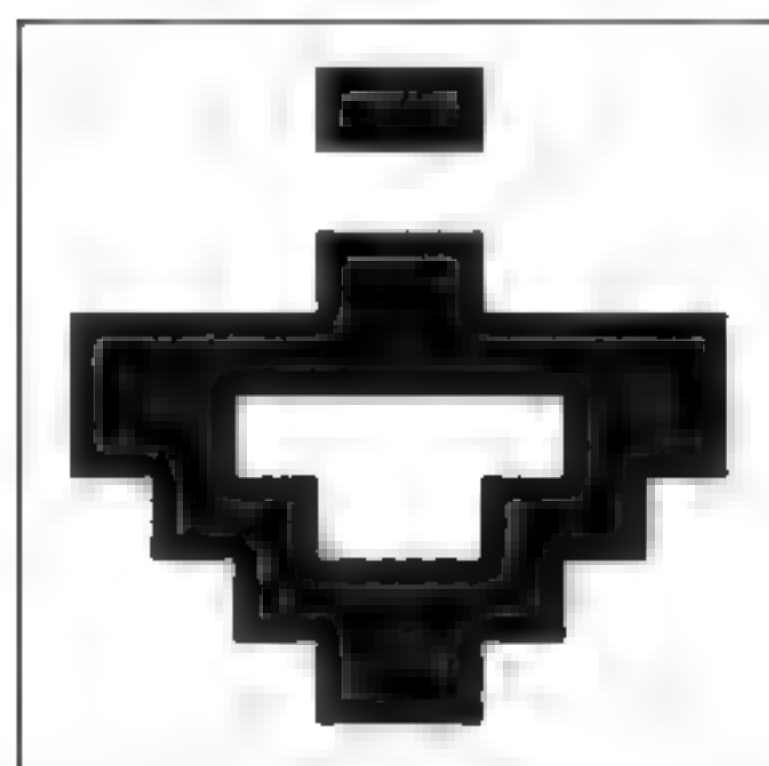
サーフェス・ローバーのパワーを蓄える働きをします。例えばレーザーを発射した場合、パワーの蓄えが少ないときは、1度連射してから次に発射するまでに時間がかかります。しかし、このパワーユニットを用いてパワーを多く蓄えてあると次々に発射することができるのです。攻撃を受けた場合も同様に、シールドが回復するまでの時間が少なくてすむのです。ただし、これは強力なジェネレーターがあればの話ですから、パワーユニットはジェネレーターと合わせてつかわなければ意味がありません。

### 〔レーダー〕



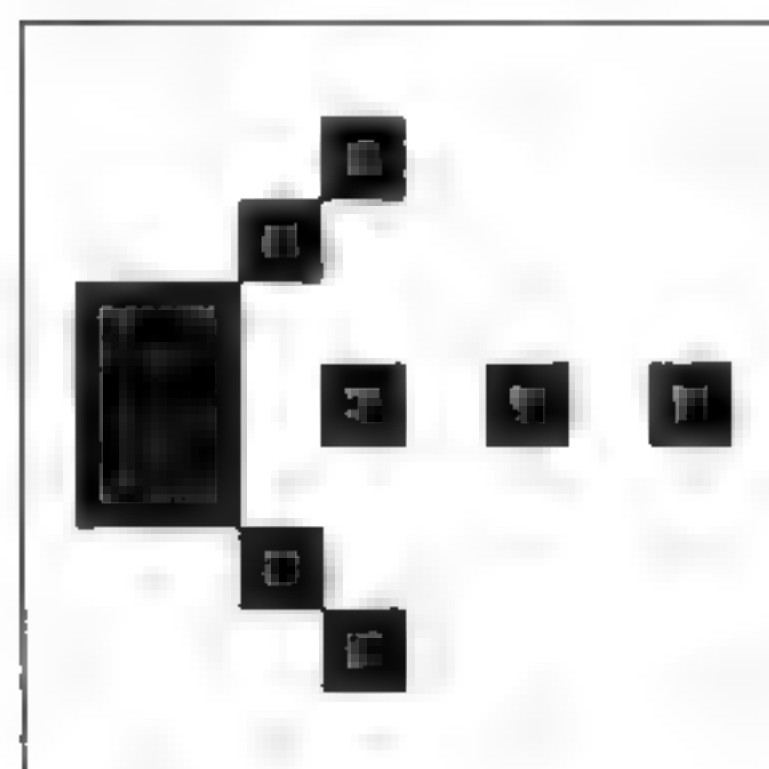
レーダーは、そのレーダーを作った種族の兵器にのみ反応することが殆どです。ある種族の作った兵器が欲しいと思ったときには有効なアイテムです。

### 〔アンチ・レーダーシステム〕



このユニットは、UFOがサーフェス・ローバーの位置を確認するのを妨害します。

### 〔ドライブユニット〕

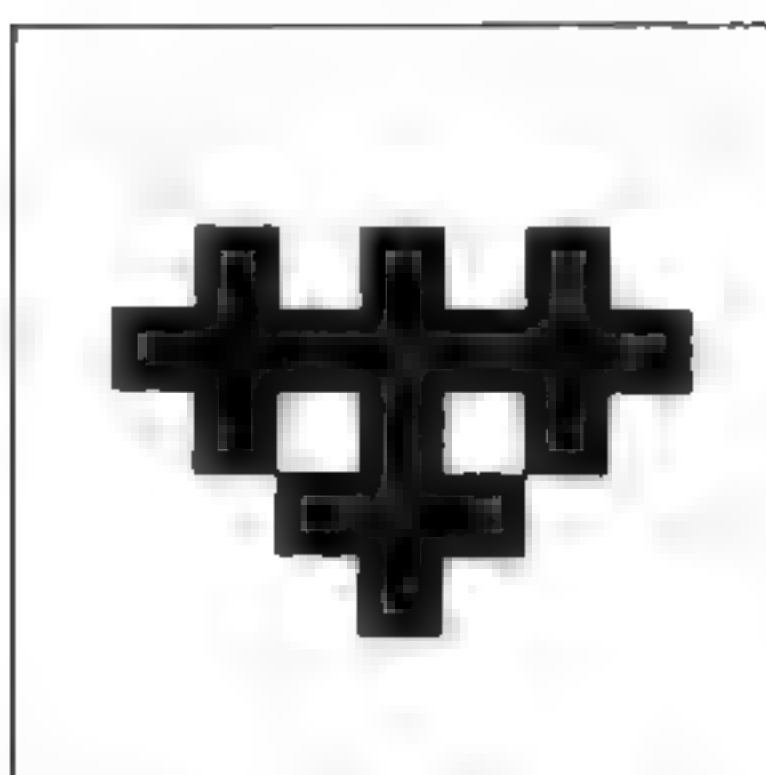


サーフェス・ローバーの走行能力を高めます。

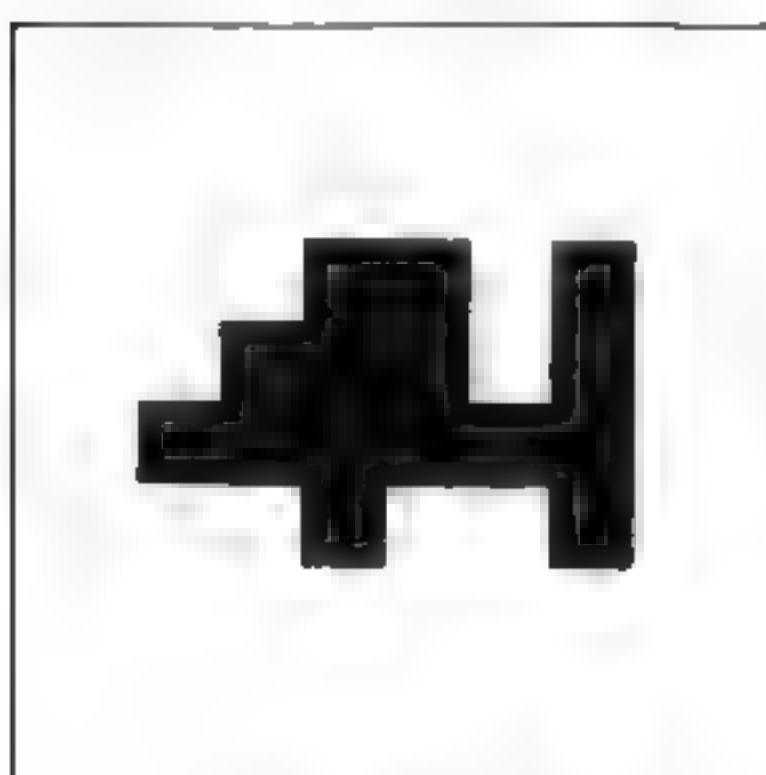
## ●コロニス先住民の種族リスト

各兵器には、その兵器の種類を示すマーク(左側)とそれを作った種族を示すマーク(右側)がついています。次にある各種族の特長を知り、どの種族は何の兵器を作るのが得意だったかを想像すれば、より良い兵器を手に入れる手助けとなるでしょう。

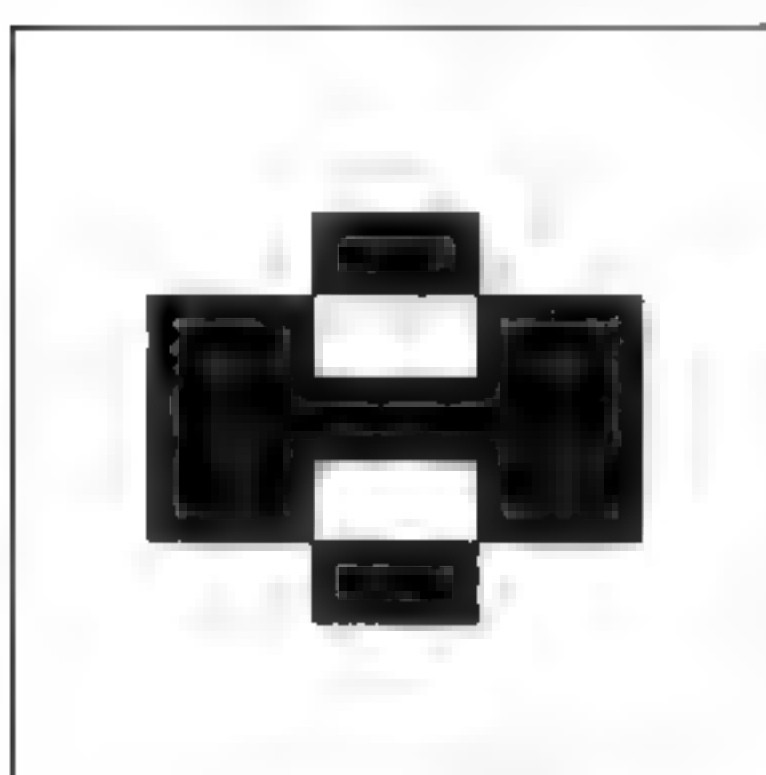




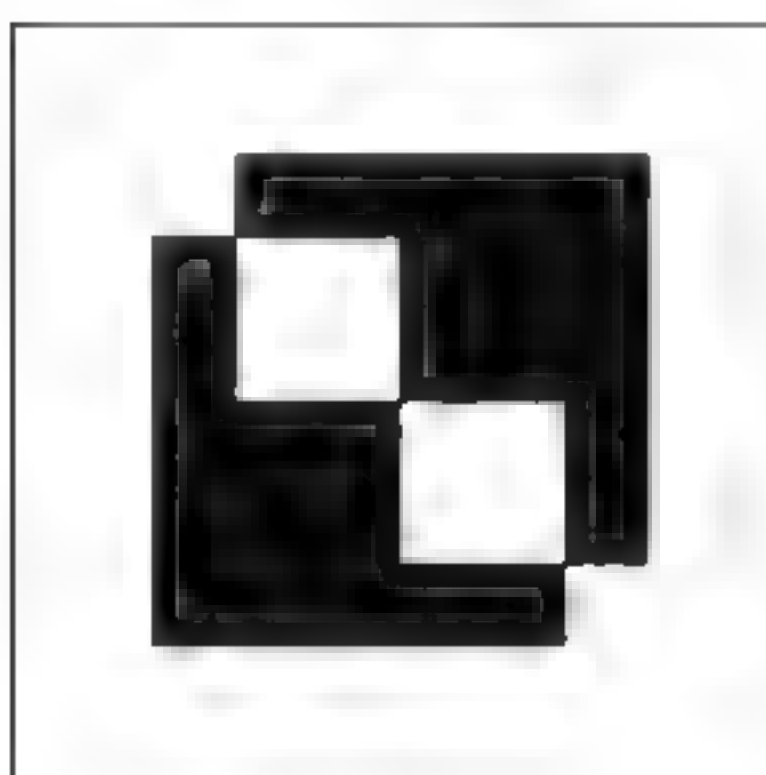
栄養の大部分を水と日光から摂取していた種族。  
植物と同様に光合成ができたと思われます。



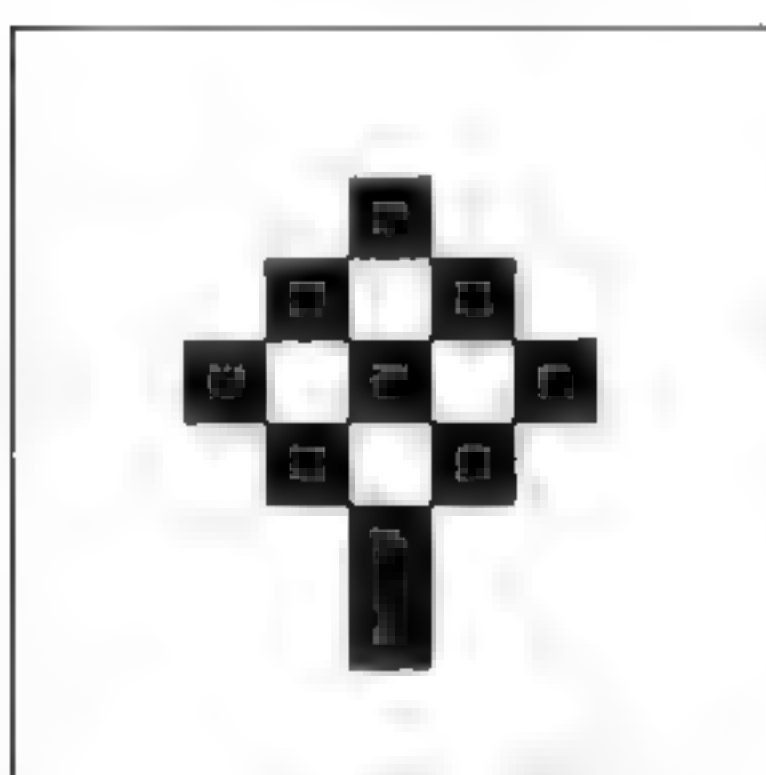
空を飛ぶ雑食種族。体はイトマキエイに似ていま  
す。非常に素早く、鋭い聴力を持っていたようで  
す。



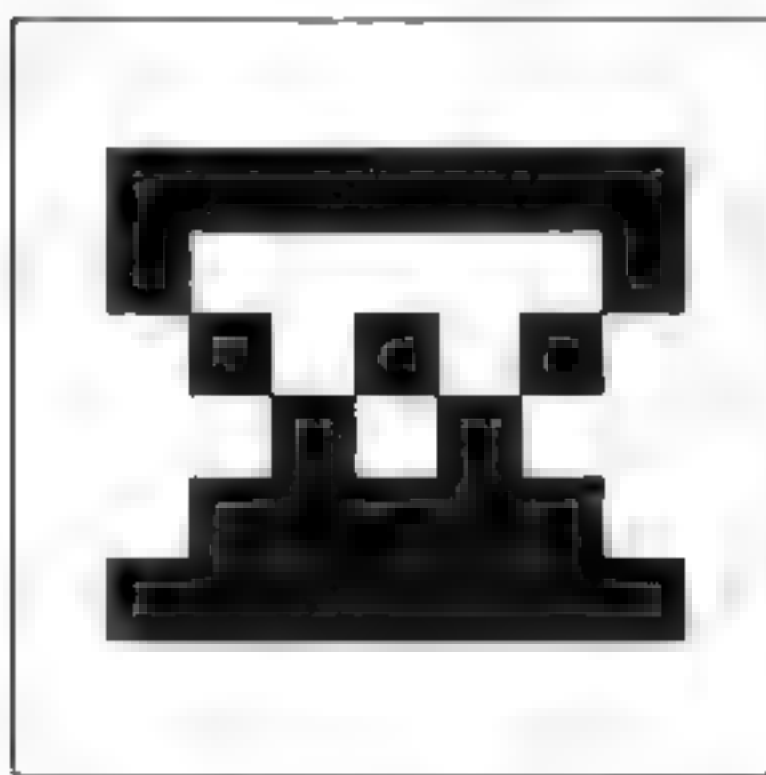
最も古い種族の1つ。知的好奇心が強く、けんかは  
弱い、戦略家、外交官としてはすぐれています。  
シミュレーションと音楽が好きだったようです。



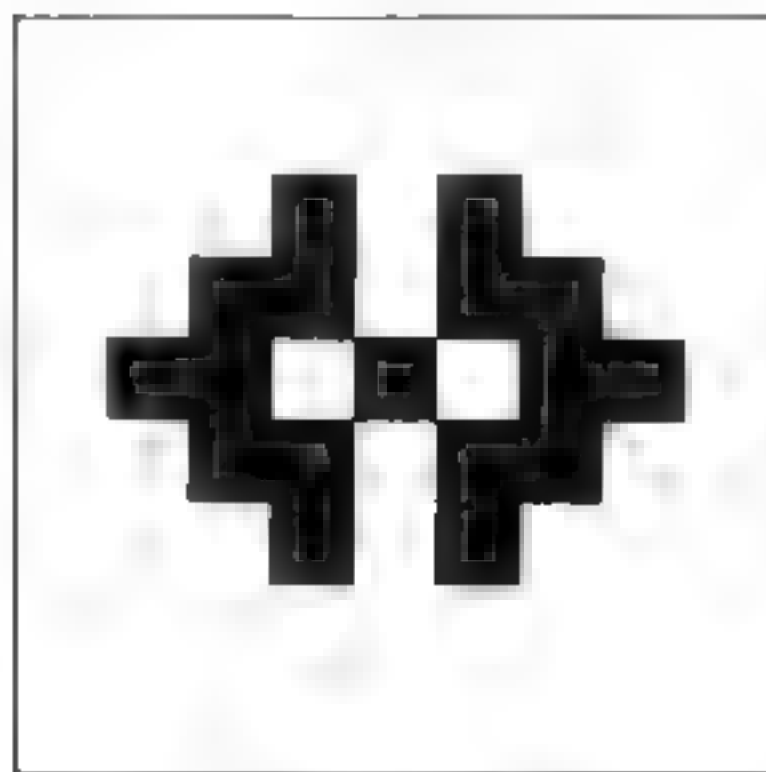
放射能が多い惑星から来た種族。素早くタフです。  
体は爬虫類のようで、皮膚には鱗があります。



植物ですが知性がありました。反射性の葉を持っ  
ており、それで敵から身を守りました。

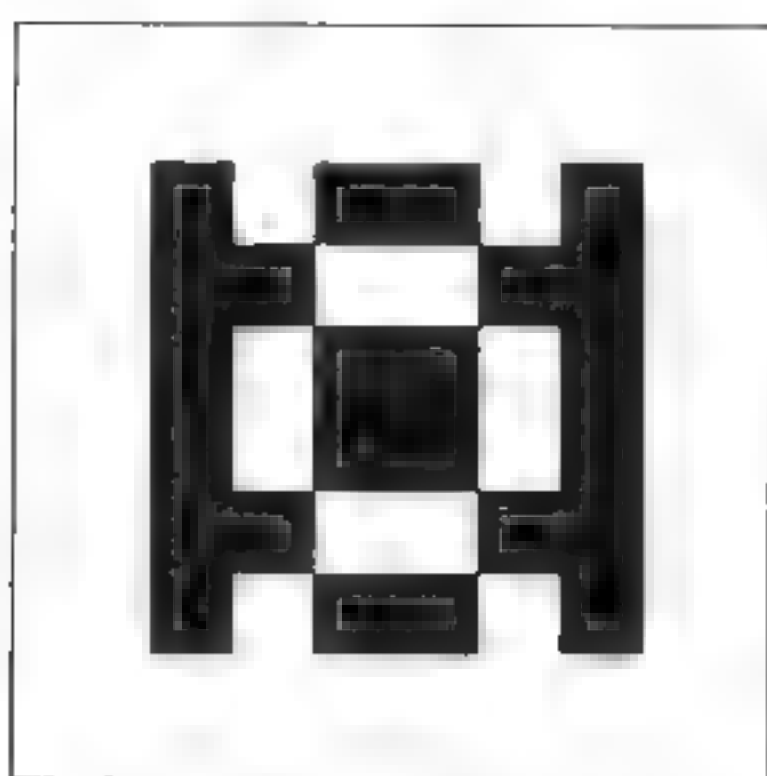


荒廃した惑星から来た草食動物。体は大きく、地下  
に住み、稀にしかない雨期に備えて力を蓄えてい  
たようです。

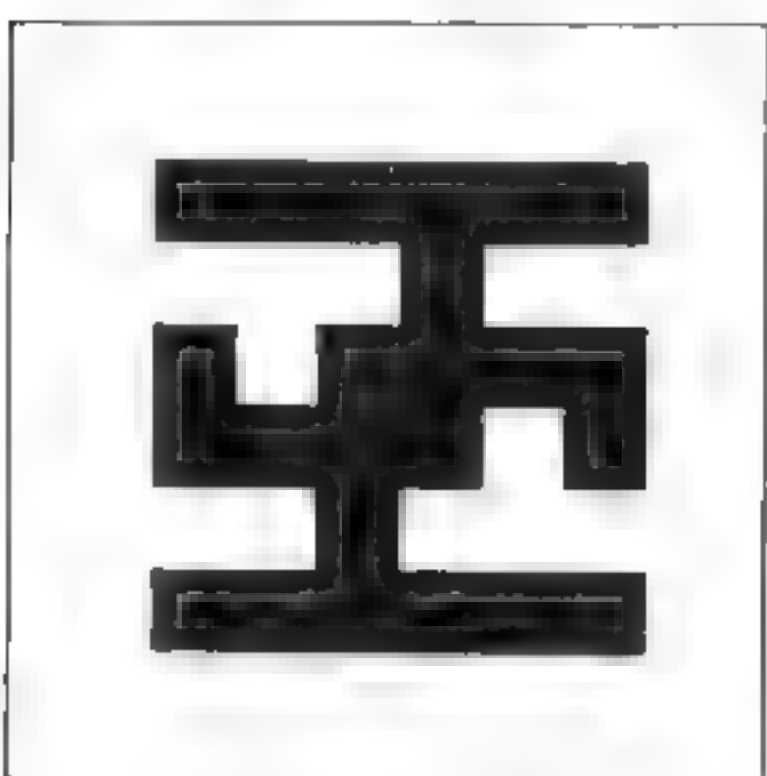


哺乳類の肉食動物で、爬虫類を主食としていたよ  
うです。あまり賢くありません。

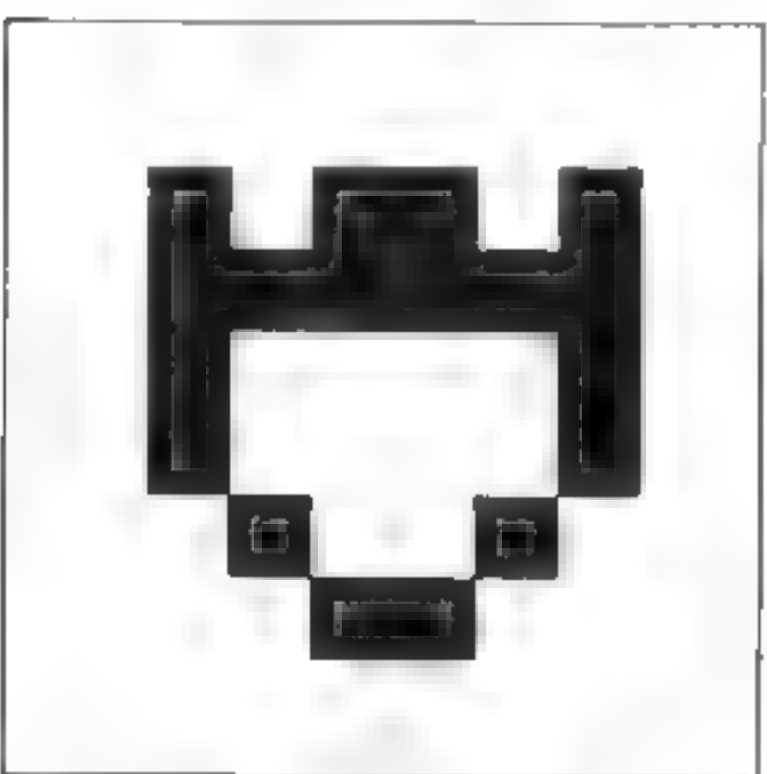




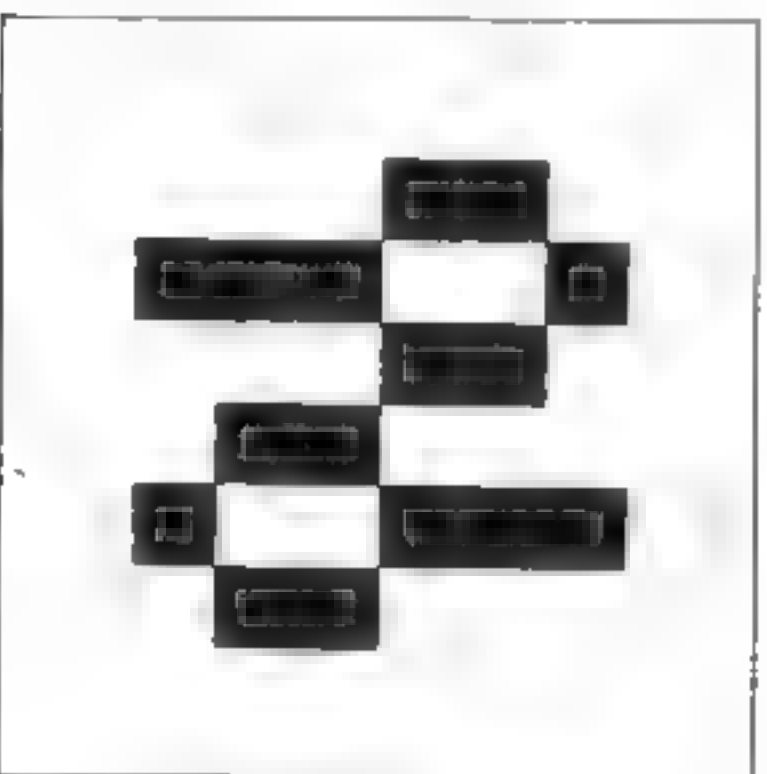
すぐれた狩猟民族です。地形をよく知っており、獲物の隠れ場所を発見するのが得意だったようです。



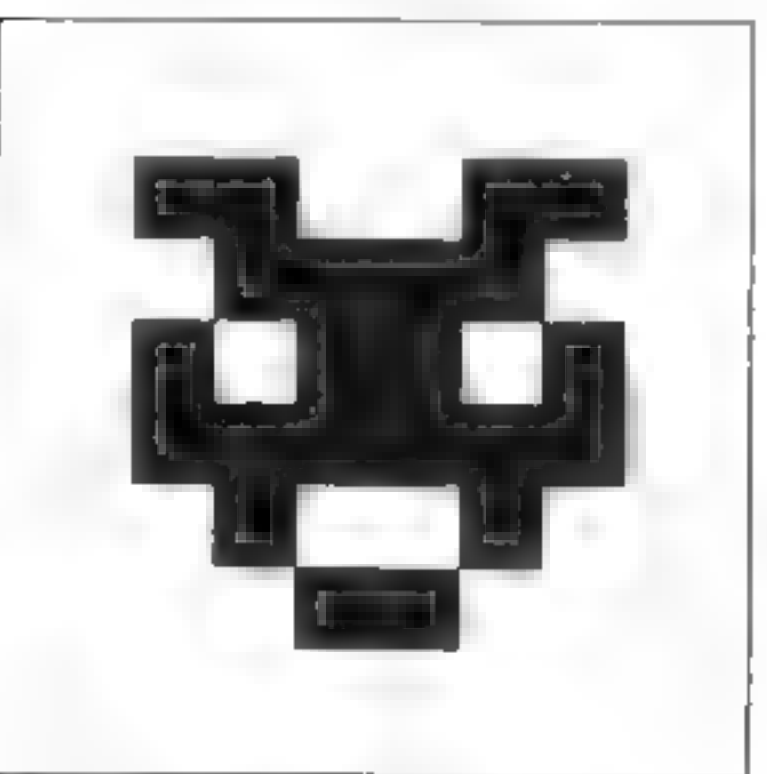
もぐらのように地下に住んでいました。盲目ですが、磁力や電力を知覚することができたようです。



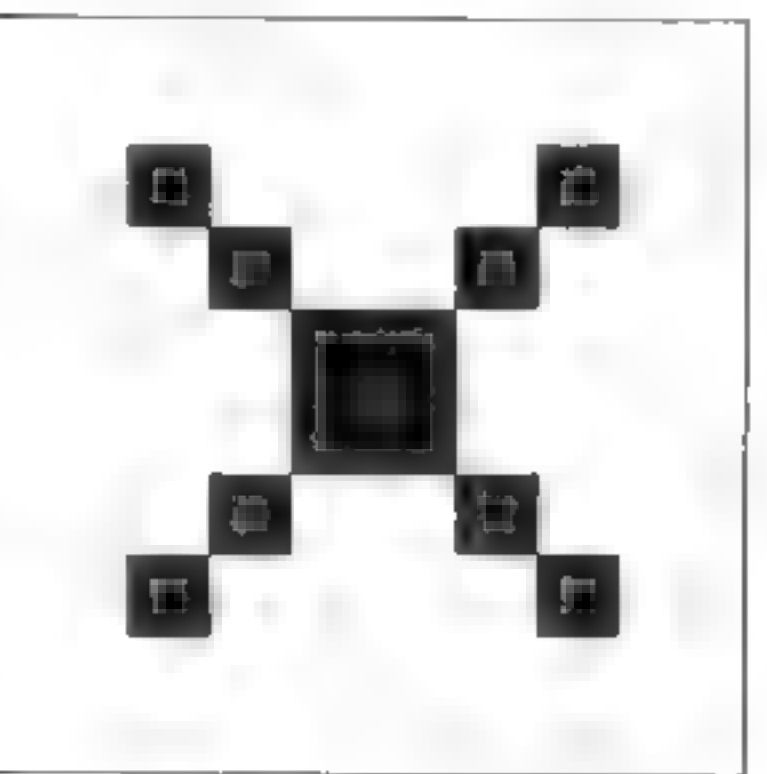
水中に住むか、あるいは水泳が得意だったようです。レーザー工学の専門家ですが、外交はへたでした。非常に創造力に富み、建築家としてもすぐれていました。



草食の哲学者。分類的には、アンキロザウルスに似ています。伝説によれば、精神力は強くなかったようです。



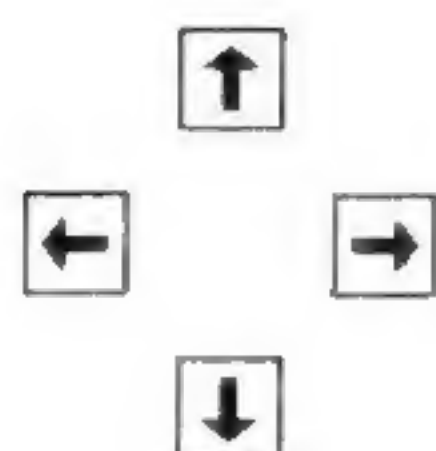
6本足のケンタウロスの種族です。肉食性で敏捷です。クラスF 8の太陽を回る惑星出身。



長くて細い足を持つ樹上生活の種族です。哺乳類ですがクモのように網を張ることができます。視力が非常に優れており、新陳代謝が盛んだったようです。



## ●キー操作



- サーフェス・ローバーの移動
- カーソルの移動
- コマンド選択
- モジュール選択

## 〔カーソル〕

※ジョイスティックの場合はレバー

## SHIFTキー

- ゲームスタート
- レーザー発射
- コマンド決定
- モジュール決定
- 兵器の ON/OFF

※ジョイスティックの場合はトリガーボタン

## スペースキー

- ポーズ（ゲームの一時休止） ON/OFF

# アドバイス

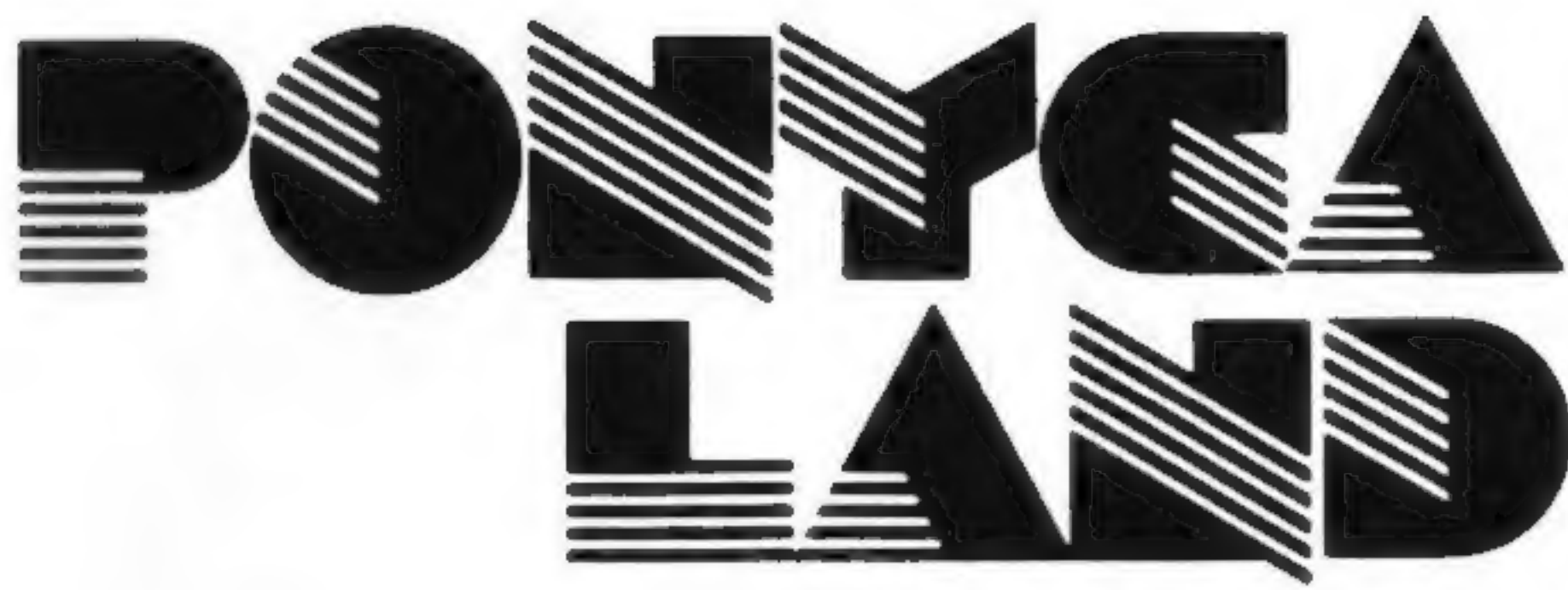
- 高得点をあげるには、できるだけ多くの兵器を持ち帰るか、強力な兵器をスピーディーに集めてリフト20へ行き、敵基地を破壊することです。
- サーフェス・ローバーのエネルギー量に常に気をつけることが重要です。エネルギー・インジケーターが空になっているとき、シールドもレーザーも使えません。エネルギーが回復するまで要注意です。
- 強力な兵器は、サーフェス・ローバーの全エネルギーをもってしても不足するほどのエネルギーを必要とすることがあります。強力な兵器を使用するには、さらに強力なジェネレーターやパワーユニットが必要になります。
- ある兵器は特定の色の UFO にしか有効でなく、またあるものは、限られた時間内しか作動しません。これは、経験によっておぼえるしかありません。
- UFO のレーザーとシールドの色に注意して下さい。場所やリフトにより、だいたい決った UFO が現れます。従って、そのパターン



を知れば、あなたはそれに備えて兵器を選ぶことができるわけです。

- 強力なジェネレーターとドライブユニットがある場合、山のまぎわまで進み、動かないでいると UFO の追跡をまくことができます。
- 特に重要なのは、やられる前に母船に戻り、Save しておくことです。これをおこたらなければ、もしやられても、コンティニュー機能によって復活することができます。





#### ★PONYCALAND結成

この度アクティビジョンの強力なラインアップを加え PONYCA はユーザーズクラブ “PONYCALAND” を結成致しました。

ユーザーの皆さんと PONYCA、そしてゲームデザイナーの交流を深め、HOT なより豊かな情報 (機関誌 PONYCALAND<12ページ>年 6 回発行) をお届けし、日本に限らずアメリカを含めた大きな組織にしていきたいと思えます。現在アクティビジョンでは、名ゲーム毎にクラブ組織 (ピットフォールで 20,000 点を越えた人達の為の “ハリークラブ”、キーストンケーパーズで 35,000 点を越えた人達の集りとして “ビリークラブ” 等があります。) があり PONYCALAND はその日本支部としての機能も持ち、各々のアメリカへのライセンス登録を代行します。

※ PONYCALAND に入会を希望される方は、住所、氏名、年齢、職業、手持ちのパソコン機種をお書きの上、切手 600 円 (1 年分) を添えて下記の宛先までお送り下さい。

楽しい会員の企画をいろいろ用意していますので、どうぞ期待して下さい。

宛先：〒102 東京都千代田区九段北 4-1-3

日本ビルディング 3F

(株) ポニー PONYCA 事業部 PONYCALAND 係まで

